teknokultura

Reseñas

López-Pellisa, T. (2015)*Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción*. Madrid/México D. F.: Fondo de Cultura Económica. ISBN: 9788437507316, 279 págs.

Permítaseme empezar con una declaración escasamente académica: he disfrutado de veras con la lectura de Patologías de la realidad virtual. No hablo de goce intelectual o científico (que también), sino de verdadera diversión: como la que nos dispensa una buena novela a la sombra de una palmera en una playa paradisíaca. Esto, que a más de uno le podría parecer un demérito tratándose de un trabajo de investigación, se me antoja un atractivo extra, un añadido poco común a uno de los estudios más serios y necesarios que he tenido la suerte de leer en los últimos años.

Conocida por sus trabajos sobre cibercultura, digitalismo y ciencia ficción, pero también por su incansable labor a bordo del Grupo de Estudios sobre lo Fantástico –como jefa de redacción de Brumal. Revista de investigación sobre lo fantástico o editora de diversos volúmenes sobre la materia–, la Dra. López-Pellisa contaba con suficientes credenciales antes de la aparición del presente libro. Su publicación viene a confirmar su autoridad en el campo no solo de la llamada ficción especulativa o prospectiva, sino, en general, en el de la reflexión sobre los retos que plantean las nuevas tecnologías y, en concreto, el universo digital. La atención se dirige, en este caso, hacia las posibilidades que nos brinda la realidad virtual; más exactamente, las anomalías que se dan en la incorporación de los espacios digitales a nuestro imaginario y nuestra cotidianidad; o en palabras del prologuista Naief Yehya,

«los trastornos y males de una era de confusión y del cambio», esto es, «la manera en que habitamos con desparpajo e inconsciencia realidades alternativas y […] cómo nos hemos vuelto protagonistas de una inquietante ópera tecnocultural, que va de la tragedia a la comedia» (p. 16). Patologías de la realidad virtual se define, así, como un trabajo comprometido, crítico, que, lejos de limitarse a ensalzar las virtudes de los avances tecnológicos –numerosas, como es obvio–, nos alerta sobre los peligros e incertidumbres que acechan tras la que puede ser considerada la revolución copernicana de nuestro tiempo. Se trata, en este sentido, de un diagnóstico casi clínico, que, valiéndose de múltiples teorizaciones, experimentos y representaciones en el arte –sobre todo en narrativa y cine–, elabora un complejo cuadro del mundo que nos espera… o mejor dicho, que ya está aquí.

El planteamiento no puede ser más esclarecedor. Abre el recorrido una sección propedéutica, dividida en dos subapartados: el primero responde a la pregunta «¿Qué es la realidad virtual?», mientras que el segundo convoca, con su definición y una sumaria contextualización, los principales términos asociados a este concepto nuclear. Más que ante un marco teórico, cuyas categorías han de servir al análisis subsiguiente, nos encontramos ante un glosario en toda regla, que, aparte de familiarizarnos con las nociones manejadas, constituye un minucioso estado de la cuestión; estado, cabe añadir, ante el que la autora toma partido, ofreciendo, ya desde este momento, su particular punto de vista. Elocuente es, a este respecto, su concepción de espacio virtual, que tiende a ligarse automáticamente con el dominio de la informática: inspirada en la terminología de Antonio Rodríguez de las Heras –director del Instituto de Cultura y Tecnología de la Universidad Carlos III de Madrid–, precisa que se trataría del entorno que se gesta «cuando imaginamos, cuando soñamos, cuando nos relacionamos con el más allá, cuando contemplamos un cuadro o abrimos un libro» (p. 20); para ser más justos, habría, por tanto, que hablar de espacio digital: también él virtual, «pero en este caso creado por la actividad tecnológica del hombre» (p. 20). Ahí es donde se sitúa lo que usualmente entendemos por realidad virtual, y que López-Pellisa, con su ejemplar claridad expositiva, define del siguiente modo: «entorno sintético, generado por gráficos computacionales, con el que tenemos la capacidad de interactuar y sentirnos inmersos de un modo polisensorial en tiempo real» (p. 20).

La definición se asienta, así pues, en cuatro pilares conceptuales básicos, todos ellos explorados en este primer capítulo: *inmersión, interacción, simulación* e *imaginación*. La amplitud semántica de dichos vocablos, así como las implicaciones gnoseológicas de la propia realidad virtual, le permiten a la autora establecer, en el segundo epígrafe, conexiones que hace solo un par de décadas podrían habernos parecido vertiginosas, pero que ahora, tras la expansión de Internet y el impacto de fenómenos artísticos y culturales como

Matrix o *Second Life*, nos resultan de lo más justificadas. No hay, entonces, nada de raro o sorprendente en que comience esta parte con la Caverna de Platón y que el discurso nos lleve de la robótica a la Inteligencia Artificial, pasando por el ciberespacio, la realidad aumentada o las aportaciones de nombres clave como Vannevar Bush o Jaron Lanier. En esta «genealogía de la realidad virtual» se recogen, sintetizados, los hitos más decisivos de este paradigma hiperreal –por citar a Baudrillard, tan presente en el libro–, que pone en jaque las convicciones de la física newtoniana y, en general, la episteme moderna, y plantea dilemas de todo tipo: científicos, por supuesto, pero también éticos, políticos, sociales, artísticos, filosóficos e incluso religiosos. ¿En qué medida afecta a nuestra existencia el poder de crear un mundo artificial? ¿Cómo afrontar los retos derivados de este proyecto genesíaco? ¿Goza el resultado de mayor o menor legitimidad que la realidad natural? Y lo más importante: ¿no seremos acaso, como Fausto o Prometeo, castigados por nuestras ínfulas divinas?

Son cuestiones, como se comprenderá, de la mayor importancia para el futuro de la especie humana, que necesitan ser abordabas antes de que sea demasiado tarde; que, cuando menos, precisan de una mirada lúcida e implacable, capaz de incorporar sentido común a un proceso que, en la actualidad, ha rebasado con creces el punto de no retorno. Tal es lo que aporta *Patologías de la realidad virtual*: un primer paso hacia la comprensión de un fenómeno que nos supera, que, pese a haber sido creado por el ser humano, se halla, hace ya tiempo, fuera de su control, a punto de volverse contra él. Prueba de ello son las cinco «pandemias» diagnosticadas por López-Pellisa, que, como si de un vademécum se tratase, quedarán como referencia para futuros escrutinios: la *esquizofrenia nominal*, la *metástasis de los simulacros*, el *síndrome del cuerpo fantasma*, el *misticismo agudo* y el *síndrome de Pandora*.

Personalmente diré que las partes que más me han interesado –y las que creo que a más profundas consideraciones se prestan– son aquellas correspondientes a la tercera y cuarta patologías. La primera –la esquizofrenia nominal– viene apuntada en la sección propedéutica: ya ahí se pone de relieve la confusión existente en el uso de términos vinculados a la realidad virtual, la cual hace más difícil el correcto procesamiento y delimitación del problema. También la segunda –la metástasis de los simulacros– aparece tangencialmente tratada en dicho apartado. El ahondamiento en su idiosincrasia se efectúa a partir de las reflexiones de Baudrillard y Žižek y, en el plano creativo, de ficciones como la mentada *Matrix*, *Nivel 13* –tanto la novela de Daniel F. Galouye como el filme de Josef Rusnak–, *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso, *La afirmación* y *Experiencias Extremas S.A.*, de Christopher Priest, etc. Centradas en la proliferación de niveles de realidad/ficción, constituyen estas piezas verdaderos síntomas del mundo contemporáneo, en el que cada vez

es más difícil distinguir lo real de su representación. La narratología de Gérard Genette le sirve, en este sentido, a la autora para acuñar una categoría hermenéutica con la que abordar «todos aquellos relatos en segundo grado que están generados por la tecnología digital» (p. 124): la *metadiégesis digital*.

Saltando a la quinta patología –el síndrome de Pandora–, remite al afán del hombre por crear mujeres artificiales, que actúen de compañeras sentimentales y sexuales, pero que, sobre todo, satisfagan los ideales proyectados sobre el sexo femenino en las sociedades desarrolladas; algo que, bien mirado, es predicable de (casi) toda mujer, pues, como leemos, esta no sería más que «una imagen y el hombre en el portador de la mirada que la observa, la contempla, la desea y la construye» (p. 195). Mujeres que pueden ser simples muñecas –como las de las películas *Tamaño natural* o *Lars y una chica de verdad*– o fruto de la innovación tecnológica: ginoides –o sea, seres robóticos, cibernéticos, como las replicantes de *Blade Runner*– o entes enteramente virtuales, intangibles, como la *S1m0ne* de Andrew Niccol, la Faustine de *La invención de Morel* o, más recientemente, la protagonista de *Her*, de la que Joaquin Phoenix, como el fugitivo de Bioy Casares –aunque con más fundamento y verosimilitud–, se enamoraba perdidamente. La insistencia con la que la ficción vuelve sobre estos sujetos –que, para ser coherentes, mejor haríamos en llamar *objetos*– es indicativa de un cierto *malestar en la cultura*, que tradicionalmente se emparentaba con las imposiciones del orden patriarcal y la dominación masculina –«Hablar de mujeres facticias, artificiales, ginoides y muñecas puede resultar, en última instancia, redundante», afirma López-Pellisa, «porque si partimos de la base de que la mujer, como tal, es un artefacto cultural que se ha construido bajo el discurso hegemónico, una ginoide sufre doblemente la subordinación patriarcal» (p. 195)–, pero que, poco a poco, va adquiriendo un nuevo cariz, gracias al cual la tecnología, antes que como una amenaza o herramienta de sumisión, pasa a verse como la puerta a nuevas formas de sexualidad y vivencias emocionales.

Los dilemas que emanan de esta visión y de las opciones de vida implícitas en ella no son sino parte de un planteamiento mucho más abarcador, indagado a fondo en el diagnóstico de las dos otras patologías, especialmente la bautizada *síndrome del cuerpo fantasma*. ¿Nos enfrentamos, como reza el subtítulo del epígrafe, a «la obsolescencia cárnica»? ¿Ha terminado la hegemonía del ser de carne y hueso? ¿Nos espera la extinción o, por el contrario, el tránsito a una forma elevada de existencia, despreocupada de los males terrenales y donde la inmortalidad ha dejado de ser un imposible? ¿Y qué papel juega en todo esto la inteligencia artificial? Porque mientras los hombres nos desvivimos por vencer las imperfecciones de nuestros cuerpos perecederos –forzando la evolución natural de los organismos; jugando, como decíamos, a ser Dios–, los avances en ingeniería cibernética

permiten soñar con un futuro en el que la brecha entre seres humanos y máquinas se estreche cada vez más, al punto de que estas acaben superándonos en inteligencia. El hombre, leemos en una parte del ensayo, es el «primer organismo terrestre que trabaja en la fabricación de su propio sucesor» (p. 151). Esto da lugar a visiones apocalípticas como las que nos presenta el drama *R.U.R.*, de Karel Čapek, o, en tiempos más recientes, *Terminator* o la misma *Matrix*; a la vez, empero, suscita el entusiasmo de no pocos, que creen en la armonía entre hombre y cibernética, conforme a las célebres leyes de la robótica de Asimov. Semejante disparidad de opiniones generan la manipulación genética y la perspectiva de acabar con nuestras constricciones humanas, con miras a convertirnos en una especie de *Übermensch* nietzscheano, trasferido, en última instancia, a un plano de realidad no material (como los protagonistas de *El cortador de césped* o *Trascendence*): mientras unos enarbolan con fervor las hipótesis más ambiciosas (y aparentemente irrealizables) –como es la de burlar a la muerte y vivir eternamente–, otros ponen el grito en el cielo, llamando la atención sobre los riesgos que entraña contradecir a la naturaleza y la carga de deshumanización, de negación de la esencia del individuo, que conllevan los movimientos *trans* y *poshumanistas*. El posicionamiento de López-Pellisa respecto a estas cuestiones es, de nuevo, diáfano: aun cuando reconoce los beneficios que puede aportar la investigación en genética e inteligencia artificial, y aboga por que se superen los prejuicios en torno a ciertas formas de experimentación, es lo suficientemente comedida para relativizar el entusiasmo y adoptar una visión sensata y responsable; «lo que pretendo trasmitir», escribe en el colofón a esta parte, «es mi rechazo a la pérdida y extinción del ser humano, si poshumano significa ser exhumano» (p. 166).

En la misma línea de lucidez y racionalidad discurren sus reflexiones en torno a la última de las patologías recogidas, directamente relacionada con la recién descrita: el misticismo agudo. Más arriba decía que el paradigma *cibercultural* despierta inquietudes teológicas. Tal es lo que se aborda en esta parte del estudio. Desplazadas las creencias tradicionales, el presunto ateísmo del científico da paso, a menudo, a un nuevo tipo de fe, enraizado en el mito del progreso y apoyado en los vertiginosos avances de la ciencia y la tecnología. El camino de secularización iniciado en el Renacimiento culmina, de este modo, en un punto que, a todas luces, contradice los principios de los que partía. Vuelven, con ello, la superstición y las actitudes visionarias que, con un pie puesto en la razón y otro en la mera especulación, fomentan un culto a disciplinas aún en desarrollo, como la física cuántica, la informática y la cibernética. El léxico, los referentes, las prácticas, etc. cambian, pero en el fondo se reproducen los mismos tópicos de la revelación judeocristiana. Sintomática es, en este particular, la teoría del físico estadounidense Frank Tipler, expuesta en

detalle el volumen reseñado: rozando el delirio, habla de lo que él llama *Big Crunch*; reverso del *Big Bang*, pero también trasunto del Juicio Final, en él un «simulador digital cósmico» tendrá el poder de emular a todos los seres humanos de la Tierra… solo que en el espacio digital. «Este rechazo por la carne que impregnó el decálogo judeocristiano (y platónico)», concluye la autora, «ha migrado al entorno digital con el resultado de convertir los ordenadores en máquinas de perfección e inmortalidad. Pero ¿existen las personas en una emulación?» (p. 181).

Sería demasiado prolijo enumerar todas las cuestiones abordadas en el libro; igual de tedioso podría ser listar el conjunto de las obras, de pensamiento y ficción, usadas como referencia e ilustración de las ideas esgrimidas: la cantidad es abrumadora, tanto como su pertinencia. Todo ello no hace sino confirmar el alcance y relevancia del estudio de López-Pellisa, cuyos hallazgos no pretendo agotar en este comentario. Nada mejor que una lectura atenta para cerciorarse de los múltiples valores del trabajo, así como de su oportunidad de cara a los retos, no del porvenir, sino del presente que ya vivimos. Pensado, en principio, para la comunidad académica, su consulta debiera ser obligatoria para todo aquel interesado en la evolución del hombre y su contacto con la máquina: es decir, para todos nosotros. Habitantes de un mundo que ha trascendido muchas de las profecías de la ciencia ficción –aun en sus avatares más distópicos–, no podemos escamotear nuestra responsabilidad colectiva ni aceptar acríticamente lo que nos depara el futuro, en especial si este está en manos de grandes corporaciones –como en todo buen *cyberpunk*– y obedece a intereses oscuros. Propuestas como *Patologías de la realidad* virtual animan a la toma de conciencia o, como poco, al examen de esta; si, además, están tan bien escritas y documentadas como la reseñada, no me cabe ninguna duda del éxito en su empeño.

Miguel Carrera Garrido
Universidad Marie Curie-Skłodowska de Lublin (Polonia)
mcarreragarrido@gmail.com